ACADEMY CLASH

Ideato da Roberto "il Bak" Cananzi - www.ilbak.it

Academy Clash - Un Mazzo di c'Arte
v.1.0

https://www.pxzine.com/crea/@clash

Sei pronto a diventare il Direttore Artistico del prossimo evento della Academy of Fine Arts?!

La Academy of Fine Arts ha pubblicato il bando per diventare il nuovo Direttore Artistico dei suoi eventi ma solo uno tra i lavoratori precari in gioco potrà vincere un contratto a tempo indeterminato e sarà il giocatore che organizzerà l'evento con maggiore hype!!

L'ambientazione del tuo evento sarà composta di tre location variabili, un terreno di gioco sempre nuovo per le decine di carte artista pronte ad essere schierate!
Attenzione però: ogni artista porta con sé un livello di hype ma avrà anche un costo che andrá ad incidere sul budget.

Scopri le location, coinvolgi i migliori artisti della Academy e conquista un maggior valore di "hype" per aggiudicarti il posto a tempo indeterminato di Direttore Artistico!!

MATERIALE:

Carta location: descrizione ed effetti della location

Carta artista: descrizione dell'artista, costo in "budget", valore in "hype" ed effetti in gioco. Gli artisti possono appartenere a tre "scuole": disegno, scultura, digitale.

Preparazione:

Si dispongono sul tavolo tre carte "location" coperte.
Ogni giocatore inizia con tre carte artista in mano.

Turno:

All'inizio di ogni turno si scopre una carta "location" sul tavolo e se ne applicano eventualmente gli effetti.

Ogni giocatore ha a disposizione tanti punti "budget" quanto è il numero di turno di gioco ed è quindi possibile schierare quante carte artista rientrano nel suo punteggio di budget in una qualsiasi delle carte location (anche non scoperte).

Gli artisti schierati sono piazzati coperti davanti alla location scelta, una volta che entrambi i giocatori hanno scelto quali artisti schierare, girano le rispettive carte e ne calcolano gli effetti in gioco

Una volta piazzate (salvo effetti esterni) la carta non può essere spostata e somma il suo valore "hype" al valore "hype" che il giocatore ha nella location.

I round di gioco sono 4. Alla fine dei quali si può procedere al calcolo dei punti "hype" per decretare il vincitore.

Vittoria:

Chi ma maggior valore "hype" in una location vince temporaneamente su quella location.
Alla fine dei turni chi vince su più location vince la partita.
In caso di parità sulle location si conterà il maggior scarto di valore hype, in caso di ulteriore parità numerica la partita è da considerarsi pareggiata.